

SEGA MARK III 専用

GOLO CARTRIDGE

ザ・プロ野球

ペナントレース

ゲームの遊び方

1人～2人用



目次

ゲームを始める前に読んでおこう.....	1
操作方法.....	2
遊び方	
ゲームの目的／ゲームオーバーの条件／	
スタートのしかた.....	6
画面の見方.....	7
遊び方を選ぼう！.....	8
チームの選び方／リーグの選び方.....	10
ピッチャーの選び方.....	11
選手交代のしかた.....	12
HOME RUN CONTEST／	
プロ野球ニュース.....	13
操作方法早わかり.....	14
セガ ゴールド カートリッジからのお願い.....	15



ゲームを始める前に読んでおこう

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビ
ゲーム SEGA MARK III専用です。

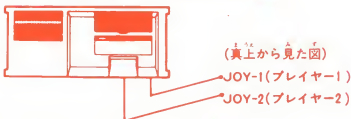
セガ ゴールド カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置



上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

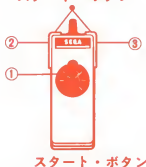
そう さ ほう ほう **操 作 方 法**

このゲームは、ジョイスティック（SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ）で遊ぶ^{あそ}ぶものです。キーボード（SK-1100）をつないでいるキミは、プレイする^{あそ}ぶ前にキーボードをMARKⅢから取りはずしてください。

SJ-150 シリーズ



SJ-200



SJ-300 シリーズ (別売)



こうげき ■攻撃のとき

バッター



①バッターの
位置を決める

1 塁側^{るいがわ}に移動^{い どう} ↔ 3 塁側^{るいがわ}に移動^{い どう}

②スイングする

(スイング^{ちやう}中にボタン^{はな}を離すと、その位置^{い ち}でスイングが止まる)

※ボール^うを打った選手^{せんしゆ}は自動的^{じ どうてき}に1 塁^{るい}へ向かう^む。

ランナー

①動かすランナー^{うご}
を決める

2 塁ランナー^{るい}

3 塁ランナー^{るい} ← (A) → 1 塁ランナー^{るい}

(A) 塁上^{るいじやう}のすべてのランナー

②ランナーが次の塁へ進む^{つぎ}

(①で動かすランナー^{うご}を決め、②ボタン^おを押す)

※リード、盗塁^{とうるい}、スクイズ、ヒットエンドラン、タッチアップ^{じ つか}時などに使う。

③走塁中^{そうるいちやう}のランナーが引き返す^{ひ かえ}

(①で動かすランナー^{うご}を決め、③ボタン^おを押す)

■^{しゅび}守備のとき

ピッチャー

①^{とうきゅう}投球



①ピッチャーの 位置を決める

1塁側^{るいがわ}に移動^{い どう} ↔ 3塁側^{るいがわ}に移動^{い どう}

球種^{きゅうしゅ}を選ぶ^{えら}



③^{とうきゅう}投球する (①で球種^{きゅうしゅ}を選ぶ^{えら}、③ボタンを押す^お)

②^{けんせいきゅう}けん制球

①けん制球の 方向を決める



②けん制球^{けんせいきゅう}を投げる^な (①で方向^{ほうこう}を決め、②ボタンを押す^お)

キャッチャー

(自動的にボールをキャッチする)

- バッターがバッターボックスにいるときには、けん制球を投げることができる。

①けん制球の

方向を決める



②けん制球を投げる

(①で方向を決め、②ボタンを押す)

野手

①送球する

方向を決める



②または③送球する

(①で方向を決め、②または③ボタンを押す)

〈1人用、2人用のLEVEL2のとき〉

- ①打球の近くにいる野手
数人を同時に動かす



あそ 遊 び 方 かた

■ゲームの目的

今期^{こん き}ベナントレースの開幕^{かいまく}！

Cリーグ^{シー}6チーム、Pリーグ^{ピー}6チームの中から好きな^{なか}チーム^すを選び、参加^{さんか}しよう。夢^{ゆめ}の球宴^{きゅうえん}・オールスターゲーム^{こうかい}や、豪快^{ごうかい}なホームランコンテスト^{たの}も楽しめるよ。

■ゲームオーバーの条件

9回終了^{かいしゅうりょう}の時点^{じ ぶん}で勝敗^{しょうばい}が決定^{けつてい}すれば、ゲームオーバー。
同点^{どうてん}の場合は、勝敗^{しょうばい}が決まるまで延長戦^{えんちようせん}をする。

※ 3連戦^{れんせん}のゲームでは、どちらかのチームが2勝^{しょう}した時^じ点^{てん}でゲームオーバーとなる。

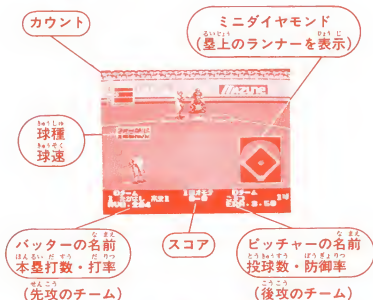
※ 5回^{かい}までに10点差^{てん さ}がつくと、コールドゲームになる。

■スタートのしかた

- 1Pまたは2Pジョイスティックのスタート・ボタン^おを押そう。
- 遊び方^{あそ かた}を決め、リーグやチーム、ピッチャー^きを選んだら、プレーボール!! （8～11ページをよく見よう）

が めん み かな
■画面の見方

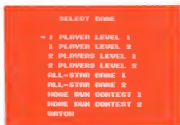
- バッターがバッターボックスにいるときは、ZOOM
アップ が めん つぎ りょう じ で
UP画面に次の表示が出る。



- バッターがボールを
う 打ったり、ランナー
が盗塁したりすると
画面はワイドになる
よ。



あそ かた えら
■遊び方を選ぼう！



レバー(↑)を動かして、
遊び方を選んだら、スタート・ボタンを押す。

ブレイヤー (ひとりよう)
1 PLAYER (1人用)

- キミが選んだチームとCPUが選んだチームの対戦。
- 先攻、後攻は自動的に決まる。
- キミが勝つと、同リーグの残りのチームと対戦する。
- 5戦5勝し、リーグ優勝すれば、日本シリーズ(3連戦)、日米対抗戦(3連戦)へと進む。

ブレイヤーズ (ふたりよう)
2 PLAYERS (2人用)

- キミが選んだチームと友だちが選んだチームの対戦。
- プレイヤー1が先攻、プレイヤー2が後攻となる。
- 試合は、3連戦。どちらかのチームが2勝した時点で、ゲームオーバーになる。

※LEVEL 1…野手が自動的に動く。
LEVEL 2…ボールの近くにいる野手を動かす。

※チームの選び方は、10ページを見よう。

オール スター ゲーム ひひとりよう
ALL-STAR GAME 1 (1人用)

オール スター ゲーム ふたりよう
ALL-STAR GAME 2 (2人用)

- Cリーグ (セ・チーム)、Pリーグ (パ・チーム) に分かれて試合をする。
 - オールスターゲームは、3試合すべて行なう。
- ※リーグの選び方は、10ページを見よう。

ホーム ラン コンテスト ひひとりよう
HOME RUN CONTEST 1 (1人用)

ホーム ラン コンテスト ふたりよう
HOME RUN CONTEST 2 (2人用)

- 20球のストライクボールを打って、何本ホームランになるかを競争する。
- ※くわしくは、13ページを見よう。

ウオッチ かんせん
WATCH (観戦)

- CPU同士で対戦させる。(1試合のみ)
 - 試合の途中でジョイスティックを操作すると、攻撃でも守備でも、その時点からゲームに参加できる。
 - ジョイスティックの操作をやめれば、再びCPU同士の対戦となる。
- ※ 1Pおよび2Pジョイスティックを使う。チームの選び方は、10ページの〈2人用〉と同じだよ。

■チームの選び方^{えら かた}



- 1 プレイヤー 1
- 2 プレイヤー 2

チームを決めると、
1、2は^きに^か変わる。

〈1人用^{ひとり よう}〉

- レバー（←→）で1^{うご}を動かし、チームを選んだら、スタート・ボタンを押す。
- CPUは自動的に、対戦チームを決める。

〈2人用^{ふたり よう}〉

- プレイヤー1は1^{うご}を、プレイヤー2は2^{えら}を、それぞれレバー（←→）で動かし、チームを選んだら、スタート・ボタンを押す。
- 選ぶチームは、同じリーグからでも、違うリーグからでも、かまわない。（ただし、2人が同じチームを選ぶことはできないよ）

■リーグの選び方^{えら かた}（オールスターゲームのとき）



- レバー（←→）で1、2^{うご}を動かし、リーグを選び、スタート・ボタンを押す。

■ピッチャーの選び方

ぼうぎょりつ
防御率

ピッチャーのデータ						
	NAME	守	投	打	走	
1	田中健一	左	右	1.42%	2.48	スライダー
	鈴木健二	左	右	1.48%	2.74	フォーク
	高橋健三	左	右	1.44%	3.01	スライダー
	山崎健四	左	右	1.54%	3.04	スライダー
	佐々木健五	右	左	1.52%	2.00	フォーク
	渡辺健六	右	左	1.48%	2.41	スライダー

きだま
決め球

せんせん ばつがた
先……先発型
り……リリース型



- レバー(↑)で、**1** (プレイヤー1) または**2** (プレイヤー2) を動かして、ピッチャーを選んだら、スタートボタンを押そう。

- ピッチャーは、各チームに6人登録されていて、それぞれ、スタミナ(投球数)が決められている。
ローテーションを考えて、投手交代をしていこう!
- 3連戦やペナントレースでは、試合が経過するごとにピッチャーのスタミナが徐々に回復するぞ。

- ピッチャーを選ぶと、打順表が画面に表示される。

- 両チームのメンバーを確認したら、いよいよ試合開始だ!

だりつ
打順表

ピッチャーのデータ										
名前	守	投	打	走	守備率	名前	守	投	打	走
1 田中健一	左	右	1.4	2.0	2.0	佐藤健二	左	右	1.4	2.0
2 佐藤健二	左	右	1.4	2.0	2.0	鈴木健三	左	右	1.4	2.0
3 鈴木健三	左	右	1.4	2.0	2.0	高橋健四	左	右	1.4	2.0
4 高橋健四	左	右	1.4	2.0	2.0	山田健五	左	右	1.4	2.0
5 山田健五	左	右	1.4	2.0	2.0	佐々木健六	左	右	1.4	2.0
6 佐々木健六	左	右	1.4	2.0	2.0	渡辺健七	左	右	1.4	2.0
7 渡辺健七	左	右	1.4	2.0	2.0	田村健八	左	右	1.4	2.0
8 田村健八	左	右	1.4	2.0	2.0	山崎健九	左	右	1.4	2.0
9 山崎健九	左	右	1.4	2.0	2.0	佐藤健十	左	右	1.4	2.0
10 佐藤健十	左	右	1.4	2.0	2.0					

せんしゆこうたい
選手交代のしかた



ピッチャーのデータ

（リリーフ）（投手交代）

- 守備の回でセットポジション時に、①レバー（↓）を下に入れて②ボタンを押す。
- 画面にピッチャーのデータが表示される。
- ①レバー（↑）を上下に動かして、ピッチャーを選んだら、③ボタンを押す。

（ピンチヒッター）（代打）

- 攻撃の回で、相手ピッチャーのセットポジション時に①レバー（↓）を下に入れて②ボタンを押すと、画面にピンチヒッターのデータが表示される。
- ①レバー（↑）を上下に動かして、ピンチヒッターを選んだら、③ボタンを押す。
- ピンチヒッターは、各チームに4人登録されている。それぞれ1発長打、強打者、俊足などの特長があるよ。

アド
バ
イ
ス

ローテーションをかんがえて、たくみにせんしゆこうたいし、
 ここの一番のチャンスに、だいだきようを起用しよう。

HOME RUN CONTEST

各チームの本塁打王が
出場し、ホームランの
数を競い合う。さあ、
思いきり、かっ飛ばせ！



投球数
とうきゅうすう

ホームランの数
かす

〈1人用〉

- チームを選んで、CPUチームのピッチャーが投げるボールを、連続20球打つ。

〈2人用〉

- それぞれのプレイヤーがチームを選ぶ。
(ピッチャーは自動的に決まる)
- プレイヤー1から交互に1球ずつ、各20球打つ。

プロ野球ニュース



- 勝敗が決まるとニュースで両チームの記録や各部門の個人成績が、報道される。
- 報道中にスタート・ボタンを押すと次のゲームに進めるよ。

そう さ ほうほうはや

操作方法早わかり

バ
ッ
タ
ー

●バッテリーの位置

るいがわ 3 塁側 ↔ るいがわ 1 塁側



スイング

ラ
ン
ナ
ー

●動かすランナー

るい 2 塁
↑
るい 3 塁 ← (A) → るい 1 塁

るいじょう ぜん
(A) 塁上の全ランナー



しんるい どうるい
進塁(盗塁)

き るい
帰 塁



ピッチャー

- ピッチャーの位置
3塁側 ← → 1塁側

- 球種



① ストレート



けん制球

投げ球

- けん制球の方向
2塁



キャッチャー

- けん制球の方向
2塁
3塁 1塁



けん制球

野手

- 送球の方向
2塁
3塁 1塁
本塁



送球

セガ ゴールド カートリッジからのお願い

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ
ゲーム SEGA MARKⅢ専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——



- ・ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- ・汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- ・使用後は、ケースに入れてください。

長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに
10分～20分の休憩をしましょう。

セガ ジョイジョイテレフォン



テレビゲームの^{さいしん}最新ソフト^{じょうほう}情報を、
キミだけにお知らせ^しします。
^{いま}今すぐ、ダイヤルしちゃお！

さっぽろ

札幌

とうきょう

東京

おおさか

大阪

ふくおか

福岡

011-832-2733

03-236-2999

06-333-8181

092-521-8181

※^{でんわばんごう}電話番号は、よく^{たし}確かめて、^{ただ}正しく^{まわ}回してね。

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12
電話03(743)7435(代表)
お問い合わせ：本社消費者サービス課
電話03(742)7068(直通)